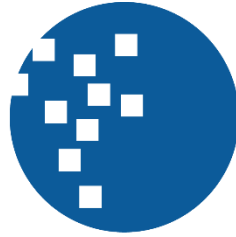


**PERANCANGAN GIM 2D MENGENAI MICROGREENS
UNTUK REMAJA PERKOTAAN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Angelina

00000044347

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

PERANCANGAN GIM 2D MENGENAI MICROGREENS

UNTUK REMAJA PERKOTAAN



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

UMN

Angelina

0000044347

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Angelina

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044347

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN GIM 2D MENGENAI *MICROGREENS* UNTUK REMAJA PERKOTAAN

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 31 Mei 2024

UMM



(Angelina)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN GIM 2D MENGENAI *MICROGREENS* UNTUK REMAJA PERKOTAAN

Oleh

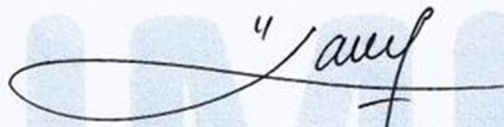
Nama : Angelina
NIM : 00000044347
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara


Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/023987

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Volianto, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN GIM 2D MENGENAI MICROGREENS UNTUK
REMAJA PERKOTAAN**

Oleh
Nama : Angelina
NIM : 00000044347
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

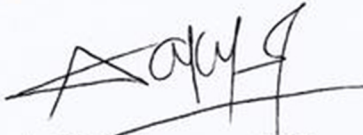
Telah diujikan pada hari Jumat, 31 Mei 2024
Pukul 09.00 s.d 09.45 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



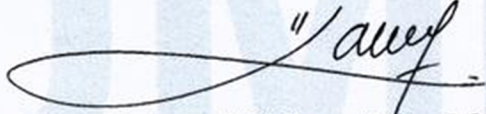
Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.
0324018607/076482

Penguji




Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/067811

Pembimbing



Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/023987

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresta Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Angelina
NIM : 00000044347
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN GIM 2D MENGENAI
MICROGREENS UNTUK REMAJA
PERKOTAAN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance***).

Tangerang, 20 Mei 2024



(Angelina)

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Perancangan tugas akhir ini didasari atas observasi penulis terhadap isu lingkungan yang menjadi isu yang banyak dikhawatirkan generasi muda saat ini. Di sisi lain, penulis juga menemukan kurangnya pemahaman remaja terhadap kegiatan *urban farming*. Untuk menjembatani kedua hal tersebut, penulis mencari tahu lebih lanjut mengenai alternatif *urban farming* yang cocok untuk pemula. *Microgreens* menjadi topik yang sesuai dengan tujuan tersebut karena merupakan alternatif *urban farming* yang ramah lingkungan dengan waktu panen singkat dan penggunaan lahan minim. Dengan perancangan ini, penulis berharap dapat meningkatkan pemahaman remaja terhadap *microgreens* sebagai alternatif *urban farming* yang ramah lingkungan.

Perancangan tugas akhir ini dapat terlaksana dengan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Muhamad Gandhi Gumelar S.P., *founder* Homey Microgreens sebagai narasumber perancangan ini yang telah memberikan banyak wawasan mengenai *microgreens*.
6. Muhamad Gian Muttaqien, CTO Gambir Studio sebagai narasumber perancangan ini yang telah memberikan banyak wawasan mengenai proses perancangan gim.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan moral dan material, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

8. Teman-teman yang telah memberikan motivasi dan dukungan kepada satu sama lain.

Perancangan ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga penulis mengharapkan kritik dan harapan dari berbagai pihak. Namun, penulis berharap proposal tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Angelina)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN GIM 2D MENGENAI *MICROGREENS* UNTUK REMAJA PERKOTAAN

(Angelina)

ABSTRAK

Isu lingkungan sangat dikhawatirkan oleh generasi muda saat ini, terutama dengan adanya krisis iklim yang berdampak besar pada kehidupan sehari-hari, termasuk pada pangan. Namun, banyak remaja di Indonesia tidak mengetahui bahwa sistem pangan juga turut menyebabkan krisis iklim karena menggunakan banyak lahan dan air, serta menghasilkan gas rumah kaca dalam jumlah besar. Maka itu, diperlukan pengenalan mengenai *urban farming* atau pertanian perkotaan berkelanjutan di lahan terbatas. Salah satu alternatif *urban farming* yang ramah lingkungan dan cocok untuk pemula adalah *microgreens*, yaitu tanaman muda bergizi dengan waktu panen 7-21 hari dan penggunaan sumber daya yang minim. Namun, saat ini *microgreens* belum banyak dikenal di Indonesia dan sebagian besar media yang membahasnya didominasi teks, tidak interaktif, dan jarang ditemukan. Oleh karena itu, penulis merancang gim mengenai *microgreens* untuk remaja perkotaan. Perancangan ini menggunakan metode penelitian campuran dengan kuesioner, wawancara, dan studi referensi. Metode perancangan menggunakan proses desain gim oleh Tracy Fullerton. Berdasarkan hasil *playtesting*, perancangan ini dapat memberikan pemahaman mengenai *microgreens* sebagai alternatif *urban farming* yang ramah lingkungan. Namun, perancangan masih dapat ditingkatkan dengan penambahan konten dan fitur ke depannya.

Kata kunci: *microgreens*, remaja, perkotaan, gim

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2D GAME DESIGN ABOUT MICROGREENS FOR URBAN

ADOLESCENTS

(Angelina)

ABSTRACT (English)

Environment issues have become major concerns for young generation today, especially with climate crisis greatly impacting daily life, including food. However, many adolescents in Indonesia are unaware that food system also causes climate crisis because it uses a lot of land and water, while also produces large amounts of greenhouse gases. For that reason, there is a need to introduce sustainable urban farming. One of urban farming alternative that is environmentally friendly and suitable for beginners is microgreens, which are nutritious young plants that can be harvested in 7-21 days and use minimal resources. However, microgreens are not well known in Indonesia and most media about them are text heavy, non-interactive, and rarely found. Therefore, the author designed a 2D game about microgreens for urban adolescents. This design uses mixed research method with questionnaires, interviews, and reference studies. The design method uses game design process by Tracy Fullerton. Based on playtesting, this design can provide an understanding of microgreens as an environmentally friendly urban farming alternative. However, the design still can be improved with future contents and features.

Keywords: *microgreens, adolescents, urban, game*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 <i>User Interface</i>	6
2.1.1 <i>Layout</i>	6
2.1.2 <i>Tipografi</i>	9
2.1.3 <i>Warna</i>	12
2.1.4 <i>Imagery</i>	15
2.1.5 <i>Controls dan Affordances</i>	20
2.2 <i>User Experience</i>	24
2.2.1 <i>Usability</i>	25
2.2.2 <i>Engage-ability</i>	27
2.3 <i>Gim</i>	28
2.3.1 <i>Genre Gim</i>	28
2.3.2 <i>Elemen Dasar</i>	32
2.3.3 <i>Elemen Formal</i>	34

2.3.4	Elemen Dramatis	39
2.3.5	Desain Karakter.....	43
2.3.4	<i>Game World</i>	46
2.4	<i>Microgreens</i>	49
2.4.1	Manfaat	49
2.4.2	Tanaman	50
2.4.3	Alat dan Bahan	51
2.4.4	Penanaman.....	52
2.4.5	Lingkungan.....	53
2.4.6	Pemanenan.....	54
2.4.7	Masalah	54
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	56
3.1	Metodologi Penelitian.....	56
3.1.1	Wawancara	56
3.1.2	Studi Referensi.....	64
3.1.3	Kuesioner	69
3.2	Metodologi Perancangan	80
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	82
4.1	Strategi Perancangan	82
4.1.1	<i>Conceptualization</i>	82
4.1.2	<i>Prototyping</i>	101
4.1.3	<i>Playtesting</i>	144
4.2	Analisis Perancangan	160
4.2.1	Analisis Media Utama.....	160
4.2.2	Analisis Media Sekunder	172
4.2.3	Analisis <i>Beta Test</i>	178
4.3	<i>Budgeting</i>	182
BAB V	PENUTUP	183
5.1	Simpulan.....	183
5.2	Saran.....	184
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xvii

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Bentuk dan Siluet Karakter.....	44
Tabel 2.2 Makna Warna.....	45
Tabel 3.1 Analisis Home Garden Lulu.....	64
Tabel 3.2 Analisis Good Pizza Great Pizza.....	66
Tabel 3.3 Analisis Little Corner Tea House.....	68
Tabel 3.4 Tabel Jumlah Penduduk Jabodetabek 2022.....	70
Tabel 4.1 Kata Kunci.....	86
Tabel 4.2 Big Idea dan Konsep.....	87
Tabel 4.3 Elemen Formal.....	92
Tabel 4.4 Elemen Dramatis.....	93
Tabel 4.5 Asset Tanaman.....	112
Tabel 4.6 Proses Perancangan Asset Alat dan Bahan.....	113
Tabel 4.7 Hasil Alpha Test (Visual).....	145
Tabel 4.8 Kritik dan Saran Visual Alpha Test.....	146
Tabel 4.9 Hasil Alpha Test (Konten).....	147
Tabel 4.10 Kritik dan Saran Konten <i>Alpha Test</i>	147
Tabel 4.11 Hasil <i>Alpha Test</i> (Interaktivitas).....	148
Tabel 4.12 Kritik dan Saran Interaktivitas <i>Alpha Test</i>	148
Tabel 4.13 Observasi Alpha Test.....	149

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anatomi Grid.....	7
Gambar 2.2 Contoh Single-Column Grid	7
Gambar 2.3 Contoh Multicolumn Grid.....	8
Gambar 2.4 Contoh Modular Grid.....	8
Gambar 2.5 Anatomi Type.....	9
Gambar 2.6 Serif.....	10
Gambar 2.7 Sans Serif	10
Gambar 2.8 Display	10
Gambar 2.9 Monospace	11
Gambar 2.10 Weight.....	11
Gambar 2.11 Leading.....	11
Gambar 2.12 Column Width	12
Gambar 2.13 Kerning.....	12
Gambar 2.14 Elemen Warna	13
Gambar 2.15 Colour Wheel.....	14
Gambar 2.16 Skema Warna.....	15
Gambar 2.17 Contoh Ilustrasi.....	16
Gambar 2.18 Contoh Animasi.....	16
Gambar 2.19 Contoh Logo.....	17
Gambar 2.20 Contoh Icons.....	17
Gambar 2.21 Contoh Simbol.....	18
Gambar 2.22 Contoh Visualisasi Data	18
Gambar 2.23 Contoh Grafik Interaktif.....	19
Gambar 2.24 Contoh Peta	19
Gambar 2.25 Contoh Skeuomorph	20
Gambar 2.26 Contoh Links	21
Gambar 2.27 Contoh Scrollbar.....	21
Gambar 2.28 Contoh Stepped Progress Indicator	22
Gambar 2.29 Contoh Form Elements	22
Gambar 2.30 Contoh Direct Data Manipulation	23
Gambar 2.31 Contoh Accordions	23
Gambar 2.32 Contoh Overlays	24
Gambar 2.33 Contoh Sliding Drawers.....	24
Gambar 2.34 Contoh Gim Action.....	29
Gambar 2.35 Contoh Gim Adventure.....	29
Gambar 2.36 Contoh Gim Casual.....	30
Gambar 2.37 Contoh Gim Idle	30
Gambar 2.38 Contoh Gim Celeste.....	31
Gambar 2.39 Contoh Gim Role-Playing.....	31
Gambar 2.40 Contoh Gim Simulation	32
Gambar 2.41 Contoh Gim Strategy	32

Gambar 2.42 String of Pearls	34
Gambar 2.43 Contoh Top-Down View	47
Gambar 2.44 Contoh Isometric View	47
Gambar 2.45 Contoh Side View	48
Gambar 3.1 Wawancara kepada Muhamad Gandhi Gumelar	57
Gambar 3.2 Wawancara kepada Muhamad Gian Muttaqien	59
Gambar 3.3 Home Garden Lulu	64
Gambar 3.4 Good Pizza, Great Pizza.....	66
Gambar 3.5 Little Corner Tea House.....	68
Gambar 3.6 Hasil Kuesioner tentang Domisili.....	71
Gambar 3.7 Hasil Kuesioner tentang Pengetahuan Urban Farming.....	71
Gambar 3.8 Hasil Kuesioner tentang Pengetahuan Alternatif Urban Farming	72
Gambar 3.9 Hasil Kuesioner tentang Pengalaman Urban Farming.....	72
Gambar 3.10 Hasil Kuesioner tentang Ketertarikan Urban Farming	72
Gambar 3.11 Hasil Kuesioner tentang Alasan Ketertarikan Urban Farming.....	73
Gambar 3.12 Hasil Kuesioner tentang Alasan Ketidaktertarikan Urban Farming	73
Gambar 3.13 Hasil Kuesioner tentang Pengetahuan Microgreens	74
Gambar 3.14 Hasil Kuesioner tentang Ketertarikan Microgreens	74
Gambar 3.15 Hasil Kuesioner tentang Alasan Ketertarikan Microgreens.....	75
Gambar 3.16 Hasil Kuesioner tentang Alasan Ketidaktertarikan Microgreens	75
Gambar 3.17 Hasil Kuesioner tentang Hal yang Ingin Diketahui mengenai Microgreens.....	76
Gambar 3.18 Hasil Kuesioner tentang Media Urban Farming.....	76
Gambar 3.19 Hasil Kuesioner tentang Media <i>Microgreens</i>	77
Gambar 3.20 Hasil Kuesioner tentang Preferensi Media.....	77
Gambar 3.21 Hasil Kuesioner tentang Kegiatan di Waktu Luang	77
Gambar 3.22 Hasil Kuesioner tentang Kegiatan di Waktu Luang	78
Gambar 3.23 Hasil Kuesioner tentang Platform Bermain	78
Gambar 3.24 Hasil Kuesioner tentang Genre Gim.....	79
Gambar 3.25 Hasil Kuesioner tentang Subgenre Gim Simulasi	79
Gambar 4.1 Persona 1	84
Gambar 4.2 Persona 2	85
Gambar 4.3 Gardener.....	85
Gambar 4.4 Mind Map.....	86
Gambar 4.5 Alternatif Big Idea	87
Gambar 4.6 Moodboard	89
Gambar 4.7 Referensi Visual	90
Gambar 4.8 Color Palette.....	90
Gambar 4.9 Typeface.....	91
Gambar 4.10 Alternatif Fitur.....	91
Gambar 4.11 Core Loop.....	95
Gambar 4.12 Sitemap.....	95
Gambar 4.13 Flowchart.....	98

Gambar 4.14 <i>User Flow</i>	101
Gambar 4.15 <i>Sketch Wireframe</i>	102
Gambar 4.16 <i>6 Column Grid</i>	102
Gambar 4.17 <i>10 Column Grid</i>	103
Gambar 4.18 <i>Low Fidelity Title Screen dan Cutscenes</i>	104
Gambar 4.19 <i>Low Fidelity Kebun</i>	104
Gambar 4.20 <i>Low Fidelity Tanaman</i>	105
Gambar 4.21 <i>Low Fidelity Tanaman</i>	106
Gambar 4.22 <i>Low Fidelity Overlay</i>	106
Gambar 4.23 <i>Low Fidelity Wireframe</i>	107
Gambar 4.24 <i>Proses Digitalisasi di Adobe Photoshop</i>	109
Gambar 4.25 <i>Proses Digitalisasi di Figma</i>	109
Gambar 4.26 <i>Referensi Bayam Hijau</i>	110
Gambar 4.27 <i>Proses Perancangan Asset Bayam Hijau</i>	111
Gambar 4.28 <i>Asset Bayam Hijau pada Panen</i>	111
Gambar 4.29 <i>Asset Bayam Hijau pada Panen</i>	112
Gambar 4.30 <i>Referensi Kebun</i>	115
Gambar 4.31 <i>Proses Perancangan Kebun</i>	115
Gambar 4.32 <i>Finalisasi Kebun</i>	116
Gambar 4.33 <i>Referensi Pemain</i>	117
Gambar 4.34 <i>Sketsa Pemain</i>	118
Gambar 4.35 <i>Eksplorasi Warna Pemain</i>	118
Gambar 4.36 <i>Finalisasi Pemain</i>	119
Gambar 4.37 <i>Referensi Guide</i>	120
Gambar 4.38 <i>Sketsa Guide</i>	120
Gambar 4.39 <i>Eksplorasi Warna Guide</i>	121
Gambar 4.40 <i>Finalisasi Guide</i>	121
Gambar 4.41 <i>Referensi Logo Gim</i>	122
Gambar 4.42 <i>Perancangan Logo</i>	122
Gambar 4.43 <i>Finalisasi Logo</i>	123
Gambar 4.44 <i>Referensi Title Screen</i>	123
Gambar 4.45 <i>Sketsa Title Screen</i>	124
Gambar 4.46 <i>Proses Perancangan Title Screen</i>	124
Gambar 4.47 <i>Referensi Cutscenes</i>	125
Gambar 4.48 <i>Sketsa Cutscenes</i>	125
Gambar 4.49 <i>Lineart dan Layouting Cutscenes</i>	126
Gambar 4.50 <i>Finalisasi Cutscenes</i>	126
Gambar 4.51 <i>Referensi Icon</i>	127
Gambar 4.52 <i>Proses Perancangan Icon</i>	128
Gambar 4.53 <i>Proses Perancangan Notifikasi dan Status</i>	128
Gambar 4.54 <i>Notifikasi dan Status Tanaman</i>	129
Gambar 4.55 <i>Tombol Aktif dan Nonaktif</i>	129
Gambar 4.56 <i>Tombol Aksi</i>	130

Gambar 4.57 Color System	131
Gambar 4.58 Typography System	131
Gambar 4.59 <i>High Fidelity Prototype</i> sebelum <i>Alpha Test</i>	132
Gambar 4.60 <i>High Fidelity Title Screen</i> Sebelum <i>Alpha Test</i>	132
Gambar 4.61 <i>High Fidelity</i> Percakapan Cerita Sebelum <i>Alpha Test</i>	133
Gambar 4.62 <i>High Fidelity</i> Percakapan Petunjuk Sebelum <i>Alpha Test</i>	133
Gambar 4.63 <i>High Fidelity</i> Kebun Sebelum <i>Alpha Test</i>	134
Gambar 4.64 <i>High Fidelity</i> Kebun Sebelum <i>Alpha Test</i>	135
Gambar 4.65 <i>High Fidelity</i> Panen Sebelum <i>Alpha Test</i>	135
Gambar 4.66 <i>High Fidelity</i> Tanaman Sebelum <i>Alpha Test</i>	136
Gambar 4.67 <i>High Fidelity</i> Misi Sebelum <i>Alpha Test</i>	136
Gambar 4.68 <i>High Fidelity</i> Toko Sebelum <i>Alpha Test</i>	137
Gambar 4.69 <i>High Fidelity</i> Barang Sebelum <i>Alpha Test</i>	137
Gambar 4.70 <i>High Fidelity</i> Denah Sebelum <i>Alpha Test</i>	138
Gambar 4.71 <i>High Fidelity</i> Catatan Sebelum <i>Alpha Test</i>	138
Gambar 4.72 Referensi <i>Play Store Preview</i>	139
Gambar 4.73 Perancangan <i>Icon</i> Gim.....	140
Gambar 4.74 Perancangan <i>Feature Graphic</i>	140
Gambar 4.75 Perancangan <i>Screenshots</i>	141
Gambar 4.76 <i>Screenshots</i>	141
Gambar 4.77 <i>Preview Assets Mockup</i>	142
Gambar 4.78 Perancangan <i>Instagram Ads (Story)</i>	142
Gambar 4.79 Perancangan <i>Instagram Ads (Post)</i>	143
Gambar 4.80 <i>Instagram Ads Mockup</i>	143
Gambar 4.81 Panduan Penanaman	144
Gambar 4.82 <i>Sticker Kit</i> Menanam.....	144
Gambar 4.83 <i>High Fidelity Wireframe</i> setelah Perbaikan	151
Gambar 4.84 Perbaikan Kebun.....	152
Gambar 4.85 Penambahan Tutorial Misi Menanam.....	152
Gambar 4.86 Perbaikan Percakapan	153
Gambar 4.87 Penambahan Tutorial Panen.....	154
Gambar 4.88 Penambahan Feedback Keberhasilan Panen	154
Gambar 4.89 Perbaikan Penanaman	155
Gambar 4.90 Penambahan Feedback Keberhasilan Penanaman.....	155
Gambar 4.91 Perbaikan Misi.....	156
Gambar 4.92 Perbaikan Konfirmasi Pembelian	157
Gambar 4.93 Penambahan Informasi Barang.....	157
Gambar 4.94 Penambahan Informasi Alat di Kebun.....	158
Gambar 4.95 Perbaikan Profil Tanaman.....	158
Gambar 4.96 Penambahan <i>Cutscenes</i>	159
Gambar 4.97 Penambahan Submenu Cerita dan Panduan	160
Gambar 4.98 <i>Title Screen</i>	161
Gambar 4.99 <i>Cutscenes 1</i>	162

Gambar 4.100 <i>Cutsscenes 2</i>	162
Gambar 4.101 <i>Cutsscenes 3</i>	163
Gambar 4.102 <i>Cutsscenes 4</i>	164
Gambar 4.103 Percakapan Cerita	165
Gambar 4.104 Percakapan Petunjuk	165
Gambar 4.105 Kebun	166
Gambar 4.106 Tutorial Panen	167
Gambar 4.107 Panen	167
Gambar 4.108 Penanaman	168
Gambar 4.109 Tanaman	169
Gambar 4.110 Halaman Misi	170
Gambar 4.111 Halaman Toko	170
Gambar 4.112 Halaman Barang	171
Gambar 4.113 Halaman Catatan	172
Gambar 4.114 Halaman Cerita dan Panduan	172
Gambar 4.115 <i>Mockup Play Store Preview</i>	173
Gambar 4.116 <i>Icon Gim</i>	174
Gambar 4.117 <i>Feature Graphic</i>	174
Gambar 4.118 <i>Screenshots</i>	175
Gambar 4.119 <i>Mockup Instagram Ads</i>	176
Gambar 4.120 Perancangan Instagram Ads (<i>Story</i>)	176
Gambar 4.121 Perancangan Instagram Ads (<i>Post</i>)	177
Gambar 4.122 Panduan Penanaman	178
Gambar 4.123 <i>Sticker Kit Menanam</i>	178
Gambar 4.124 Dokumentasi <i>Beta Test</i>	179



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar BAP Bimbingan	xvii
Lampiran B Transkrip Wawancara kepada Muhamad Gandhi Gumelar.....	xix
Lampiran C Transkrip Wawancara kepada Muhamad Gian Muttaqien	xxvii
Lampiran D Hasil Kuesioner.....	xli
Lampiran E Hasil Alpha Test.....	xlvii
Lampiran F Hasil Turnitin.....	l



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA